

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT*
DENGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 PANJER TAHUN AJARAN 2015/2016**

Husnul Khotimah¹, Kartika Chrysti S.², Wahyudi³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: husnul.khotimah26@yahoo.co.id

1 Mahasiswa; 2, 3 Dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

Abstract: Skill Improvement Efforts in Writing Essay Through Cooperative Script Model With Flashcard As A Media Based on Local Wisdom To Students Class IV SDN 2 Panjer Academic Year 2015/2016. The objective of this study was to improve the skill in writing an essay to students class IV SD and describe barriers and solutions in the use of Cooperative Script model with flashcard based on local wisdom. This study was implemented in three cycles. Every cycles consist of planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study show that Cooperative Script with flashcard as a media based on local wisdom may improve writing skill in essay that can be seen from the improvement of student learning outcome completion cycle I 83,66%, cycle II 93,18%, and cycle III 97,73%. Constraints in the implementation of Cooperative Script with flashcard as a media based on local wisdom are namely: (a) students are less active in learning, and (b) students are less maximum in using flashcard as the media; the solutions are: (a) students are more active in learning, and (b) students are maximizing the use of flashcard as the media. The results of this study is that the use of Cooperative Script model with flashcard based on local wisdom can improve essay writing skills in class IV SDN 2 Panjer academic year 2015/2016.

Key words: Cooperative Script, flashcard, writing skill

Abstrak: Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Melalui Model *Cooperative Script* dengan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV SDN 2 Panjer Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SD dan mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *Cooperative Script*. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan yang dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa siklus I 83,66%, siklus II 93,18%, dan siklus III 97,73%. Kendala dalam penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal yaitu: (a) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan (b) siswa kurang maksimal dalam menggunakan media *flashcard*; solusinya yaitu: (a) siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan (b) siswa lebih memaksimalkan penggunaan media *flashcard*. Kata kunci: *Cooperative Script, flashcard, keterampilan menulis*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa sangat di-perlukan untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bahasa juga berperan sebagai identitas suatu bangsa. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek-aspek keterampilan berbahasa. Menurut Susanto (2015: 241), ada empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia yaitu mendengar (me-nyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam tulis yang bersifat produktif. Menulis dapat dikatakan keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Ini karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata dan kalimat; melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur.

Berdasarkan nilai hasil ulangan harian I mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis pada semester I tahun ajaran 2015/2016, dapat diketahui bahwa terdapat 15 siswa dari jumlah 22 siswa (68%) yang mendapat nilai di bawah 70, sehingga belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia: (1) rendahnya kemauan sis-wa untuk menulis, (2) pembelajaran yang dilaksanakan belum dapat meng-aktifkan siswa secara maksimal, (3) guru belum menggunakan model pembelajaran secara maksimal saat pembelajaran; dan (4) guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dari masalah yang ditemui tersebut,

maka diperlukan solusi untuk mengatasinya antara lain dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Coopera-tive Script*. Brousseau dalam Shoimin (2014: 44) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* ada-lah secara tidak langsung terdapat kontrak belajar antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara berkolaborasi. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berusaha meng-kondisikan siswanya dalam posisi dan tanggung jawab tersendiri dalam melaksanakan tugasnya. Selain itu model *Cooperative Script* juga berusaha menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif. Shoimin (2014: 50) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut: (1) guru membagi siswa untuk berpasangan, (2) guru membagikan wacana/materi kepada masing-masing siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan, (3) guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar, (4) sesuai kesepakatan, sis-wa yang menjadi pembicara mem-bacakan ringkasan atau prosedur pemecahan masalah selengkap mung-kin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan dan pemecahan masalahnya; (5) bertukar peran, semu-la sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya serta lakukan seperti di atas; (6) guru bersama siswa membuat kesimpulan.

Model *Cooperative Script* akan lebih maksimal hasilnya apabila

didukung oleh media seperti *flashcard*. Arsyad (2015: 115) mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Jenis media yang digunakan pada penelitian ini yaitu dalam *flashcard* berbasis kearifan lokal, yaitu *flashcard* yang berisi gambar-gambar yang merupakan gambaran kondisi nyata daerah tempat siswa tinggal. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah dalam menemukan ide-ide/ gagasan dalam menulis karangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) apakah penggunaan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016?, dan (2) bagaimana kendala dan solusi pada penggunaan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dalam peningkatan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016?

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk: (1) meningkatkan keterampilan menulis karangan melalui model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IV SDN 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016, dan (2) mengidentifikasi kendala dan solusi pada penggunaan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dalam peningkatan keterampilan menulis karangan pada

siswa kelas IV SDN 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Panjer, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV-A SDN 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 22 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan November tahun 2015 sampai bulan April tahun 2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru, observer, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu analisis statistik deskriptif atau kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data berupa angka-angka. Data berupa angka-angka disajikan dalam bentuk grafik atau tabel dan diuraikan menggunakan kata-kata deskripsi. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa informasi berbentuk kalimat. Pada analisis data secara kualitatif, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis data model Miles dan Huberman dapat dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penyimpulan (Sugiyono, 2009: 337-345).

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah pertama, penggunaan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan ditandai dengan pencapaian 80% dari jumlah siswa yang hadir melaksanakan model *Cooperative Script* yang diukur dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peningkatan keterampilan menulis karangan diikuti dengan adanya peningkatan nilai hasil karangan dengan pencapaian target 85% dari jumlah siswa yang hadir memperoleh nilai \geq KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70 yang diukur dengan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dalam peningkatan keterampilan menulis karangan di kelas IV SD Negeri 2 Panjer dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Jumlah siswa kelas IV selama penelitian berjumlah 22 siswa.

Data hasil observasi berupa persentase penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal terhadap guru dan siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, serta kendala dan solusi penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal.

Perbandingan hasil observasi dalam penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal terhadap guru dari siklus I sampai III adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Obser-vasi terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Pencapaian Persentase	
	Guru	Siswa
I	86,08%	79,54%
II	87,84%	82,58%
III	89,74%	84,79%

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal terhadap guru. Hal tersebut dilihat dari persentase pada siklus I, yaitu 86,08%, siklus II meningkat menjadi 87,84%, dan siklus III semakin meningkat menjadi 89,74%.

Perbandingan hasil observasi terhadap siswa, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal terhadap siswa. Hal tersebut dilihat dari persentase pada siklus I, yaitu 79,54%, siklus II meningkat menjadi 82,58%, dan siklus III semakin meningkat menjadi 84,79%.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dilaksanakan dalam delapan langkah. Delapan langkah tersebut, yaitu: (a) membentuk kelompok, (b) menjelaskan materi, (c) pembagian peran, (d) pembacaan karangan, (e) bertukar peran, (f) pembacaan karangan, (g) menyimpulkan materi, dan (h) penutup.

Langkah model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal tersebut sesuai dengan pendapat Shoimin

(2014: 50). Akan tetapi, Shoimin (2014: 50) memaparkan langkah model *Cooperative Script* tanpa kombinasi media pembelajaran.

Hasil keterampilan menulis karangan narasi siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Menulis Karangan Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Rata-rata	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	75,85	83,66	16,34
II	76,95	93,18	6,82
III	79,49	97,73	2,27

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 75,85 dengan persentase ketuntasan 83,66%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,95 dengan persentase ketuntasan 93,18%. Adapun pada siklus III, nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 79,49 dengan persentase ketuntasan 97,73%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis karangan.

Penelitian tentang penerapan model *Cooperative Script* juga dilakukan oleh Kenia Alfiani (2015) dengan judul “Penggunaan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV SDN Kaliharjo Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Script* dengan

media grafis dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN Kaliharjo. Hal tersebut terbukti dengan peningkatan persentase ketuntasan siswa dalam menulis karangan yaitu pada siklus I mencapai 50%, pada siklus II meningkat menjadi 77,27%, dan pada siklus III meningkat menjadi 90,91%.

Selama tiga siklus terdapat beberapa kendala yang muncul selama diadakannya tindakan penelitian dalam tiga siklus. Kendala tersebut yaitu (a) siswa kurang antusias dalam melaksanakan tugas atau arahan dari guru, solusinya guru memberikan perintah secara menarik dan mendorong siswa untuk aktif, (b) siswa kurang aktif dalam mengajukan pendapat maupun pertanyaan, solusinya guru mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran misalnya dengan memberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk bertanya ataupun berpendapat juga dengan memberi pertanyaan secara merata kepada siswa, (c) siswa kurang memperhatikan pembelajaran, solusinya guru memberikan motivasi kepada siswa untuk merespon pembelajaran dengan semangat, (d) siswa belum berani inisiatif untuk menampilkan hasil karangannya, solusinya guru memberikan kebebasan kepada siswa yang ingin menampilkan hasil pekerjaannya di depan kelas bukan menunjuk siswa, (e) kurang memaksimal dalam penggunaan media *flashcard* dalam menulis karangannya, solusinya guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam menggunakan media *flashcard*.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Panjer tahun ajaran 2015/2016 yang dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase jumlah siswa yang tuntas. Siklus I 83,66%, siklus II 93,18%, dan siklus III 97,73%.

Terdapat kendala yang muncul selama diadakannya penelitian ini. Kendala tersebut yaitu (a) siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan (b) siswa belum berani bertanya dan berpendapat. Adapun solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu: (a) siswa diberi motivasi, diberi kebebasan, dan selalu dilibatkan dalam pembelajaran dan (b) siswa diberi dorongan untuk berani bertanya dan berpendapat.

Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain. Siswa harus aktif dan memperhatikan penjelasan materi oleh guru dalam menerapkan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal agar keterampilan menulis kaangan dapat meningkat. Guru sebaiknya menerapkan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal dalam materi dan mata pelajaran lain yang sesuai karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah hendaknya menjadikan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran dan memfasilitasi guru dalam

menerapkan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal. Peneliti lain sebaiknya menjadikan keberhasilan penelitian ini sebagai dasar dalam mengembangkan penelitian yang menerapkan model *Cooperative Script* dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, K. (2015). Penggunaan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV SDN Kaliharjo Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Kalam Cendekia*, 3(2.1), 187-193.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.